

balle de match

Retrouvez l'ambiance et la tension des tournois internationaux de tennis avec cette incroyable simulation d'un jeu de tennis en 3 dimensions qui fait de vous le champion sur le court central aux prises avec un adversaire redoutable au service canon mais que vous pourrez peut-être surprendre à contre pied par une montée au filet dont vous seul avez le secret!

balle de match

Dans ce jeu en 3 dimensions, vous devez vous qualifier pour la finale du tournoi "open" en affrontant soit un redoutable adversaire simulé par l'ordinateur, soit un autre joueur, et cela ne sera pas si simple!

Vous pouvez aussi, assis sur le bord de votre siège, assister à un match d'exhibition époustoufflant où chaque joueur fera preuve de techniques et de ressources qui vous tiendront hors d'haleine tout au long du match.

Les joueurs se dirigent soit à l'aide des manettes soit à l'aide des touches du clavier. Avant de vous qualifier pour la finale, il faudra que vous maîtrisiez toutes les finesses du LOB, de L'AMORTI, que vous appreniez à contrôler la force et la direction de vos coups droits et revers, et que finalement la volée n'ait plus de secrets pour vous.

Mais ce qui fait un véritable champion de Tennis ce n'est pas uniquement sa maîtrise de la raquette, c'est surtout sa stratégie de jeu et la tactique dont il sait faire preuve. Cela sera à vous de choisir entre un jeu agressif avec montées au filet, ou un jeu en fond de court

pour fatiguer votre adversaire et attendre sa faute, c'est à vous de choisir, mais surtout ne relâchez pas votre attention.

Vous pensez avoir maîtrisé toutes les finesses de **BALLE DE MATCH** alors préparez vous ... respirez profondément et entrez sur le court central, la foule vous attend.

LE TOURNOI

BALLE DE MATCH vous permet d'entrer dans le tournoi au niveau de qualification que vous désirez.

Quarts de finales: Rassurez vous, vous serez peut-être battu mais vous apprendrez beaucoup

Demi-finales: Pour battre votre adversaire en demi-finales, il faudra un bon contrôle de la balle et des réflexes rapides

Finale: Le rêve de chaque joueur professionnel, mais seuls les quelques meilleurs joueurs au monde réussiront à battre le numéro un mondial tenant incontesté du titre ... l'ordinateur! Vous en sentez vous capable?

LE MATCH D'EXHIBITION

Vous venez de vous qualifier en quart de finale, bravo! Profitez-en pour monter dans les tribunes et pour assister aux matchs d'exhibition. Vous pourrez observer vos futurs adversaires et repérer leurs forces et leurs faiblesses.

Vous pourrez les voir jouer aux trois niveaux de difficulté.

FONCTIONNEMENT

— Les joueurs se contrôlent soit à l'aide des manettes soit à l'aide des touches du clavier.

La direction et la vitesse de la balle dépendent de la position de la raquette et du sens de déplacement du joueur au moment de la frappe en coup droit ou en revers (déclenchement plus ou moins anticipé du mouvement avant l'arrivée de la balle). A titre d'exemple, une balle rapide s'obtient quand le joueur frappe la balle en avançant simultanément vers le filet (mais attention la probabilité d'avoir la balle dans le filet ou dehors augmentera aussi). De la même façon une balle est lobée quand le joueur frappe la balle en reculant et que son adversaire se trouve au filet.

Le retournement de coup droit à revers et vice versa se fait automatiquement selon le sens de déplacement du joueur, mais le mouvement peut aussi être déclenché à tout moment en appuyant sur le bouton de la manette. La force et la direction de la balle de service dépendent aussi de l'inclinaison et de l'orientation de la manette au moment du service (là aussi les probabilités de balles fautes dépendent des risques pris).

Le jeu peut se mettre en pause en appuyant sur la touche 'escape' pendant le jeu. Pour reprendre le jeu ou recommencer une partie répondre par oui **(O)** ou non **(N)** au message qui s'affiche.

UTILISATION DES MANETTES

Les joueurs se déplacent dans les huit directions de la manette (Haut Bas Droite Gauche Diagonales) et le bouton déclenche le mouvement.

UTILISATION DES TOUCHES DU CLAVIER

Jeu à un joueur contre l'ordinateur.

Touche **X** déplacement à gauche

C à droite

W vers le haut

S vers le bas

ESPACE déclenchement du mouvement (toutes les touches à droite de **ESPACE** auront le même effet)

Jeu à deux joueurs

	Joueur 1	Joueur 2
à gauche	: X	←
à droite	: C	→
vers le haut	: W	↑
vers le bas	: S	↓
mouvement	: ESPACE	8

LE SCORE

Les règles du jeu sont celles du Tennis. Pour ceux qui ne sont pas encore familiers avec ce jeu voici les règles.

Un match se joue en 5 SETS et le gagnant est le premier à gagner respectivement 3 SETS

Pour gagner un set il faut gagner un certain nombre de JEUX le gagnant étant celui qui gagne 6 JEUX avec au moins 2 JEUX d'écart avec son adversaire. Si la partie arrive à 6 JEUX partout il y a TIE BREAK pour départager les deux joueurs, sauf dans le dernier SET où le jeu continue jusqu'à avoir un écart de 2 jeux.

Pour gagner un JEU il faut un certain nombre de POINTS. Le premier joueur à atteindre 4 POINTS avec 2 POINTS d'avance sur son adversaire gagne le JEU.

L'attribution des points se fait de la façon suivante

zéro point	"0"
un point	"15"
deux points	"30"
trois points	"40"
quatre points	"jeu"

Si les deux joueurs arrivent à "40" on dit "Egalité" et le joueur qui gagne la prochaine balle a l'avantage. Si ce même joueur gagne encore le point suivant il gagne le JEU sinon le score est de nouveaux "Egalité".

Les joueurs servent alternativement chaque JEU d'un SET. Ils servent aussi chacun leur tour le premier JEU de chaque SET. Les joueurs changent de côté après chaque jeu impair.

Le TIE BREAK

Pour le TIE BREAK, on compte le nombre de points 1,2,3,... et le vainqueur est le premier à atteindre 7 POINTS avec 2 POINTS d'avance. Si aucun n'y parvient le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il y ait une différence de 2 POINTS entre les 2 JOUEURS.

© COPYRIGHT PSION LTD 1985

Ce programme, le code, les graphiques et instructions sont la propriété exclusive de PSION Ltd. Ils ne peuvent être reproduits, loués, stockés sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite de PSION Ltd.

Tous droits réservés pour tous pays.

GARANTIE:

Ce programme a été enregistré sur une bande magnétique de qualité supérieure pour éviter tout problème de chargement. Cette cassette est garantie 6 mois contre tout défaut pour une utilisation normale. En cas de problème, renvoyez la cassette en indiquant le problème et le lieu d'achat à D & L DISTRIBUTION BP3 – 06740 CHATEAUNEUF, qui vous le remplacera.

5901-0004

Fabriqué en Angleterre.